

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-331175

(43)Date of publication of application : 30.11.2000

(51)Int.Cl. G06T 11/00
G06T 9/20
G06T 15/00

(21)Application number : 11-139315 (71)Applicant : SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT INC

(22)Date of filing : 19.05.1999 (72)Inventor : NAKAJIMA KAZUTOSHI
TAMURA YUZO

(54) METHOD AND DEVICE FOR GENERATING BORDER LINE GENERATING DATA, RECORDING SYSTEM, COMPUTER READABLE EXECUTION MEDIUM STORED WITH DATA AND ENTERTAINMENT SYSTEM FOR ADDING OUTLINE TO OBJECT ACCORDING TO DATA

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To add an outline to an object formed in a polygon via the simple processing by generating a border line generating object which is similar to a true object whose normal vector is set outside itself and also larger than the true object.

SOLUTION: The polygon vertex data on a true object are successively inputted by a parameter input means 1 and the outward normal vectors are set for all polygons. When the size rate data are inputted via the means 1 to the true object, a border line generating object data generation means 2 performs the arithmetic processing to set each value of the polygon vertex data on the true object to the value based on the rate data and generates a border line generating object that is similar to the true object whose normal vector is set outside itself and also larger than the true object.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 18.04.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 18.03.2003

[Kind of final disposal of application
other than the examiner's decision of
rejection or application converted
registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection] 2003-06332

[Date of requesting appeal against
examiner's decision of rejection] 15.04.2003

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

[0021]

[Embodiment] The following description relates to an embodiment relating to an outlining data creating method, apparatus and recording system, a computer-readable medium and an entertainment system according to the present invention, and the embodiment will be described with reference to attached drawings.

[0022] A key factor of the invention is that a real object to be outlined and another larger outlining object than the real object are placed one over the other. In this case, the objects have similitude relationships, and the normal vectors of the objects have different directions.

[0023] Now, a relationship between normal vectors and coloring will be described with reference to Fig. 1.

[0024] Fig. 1A shows an object. As shown in Fig. 1A, outward normal vectors N are set for visible planes a_1 , b_1 and c_1 of the object. The "outward" normal vector refers to a normal vector directing from an object to a player, that is, to a point of vision of the player.

[0025] As shown in Fig. 1B, coloring is performed on the external planes a_1 , b_1 and c_1 of the object for which outward normal vectors N are set. As Shown in Fig. 1B, the object is not transparent, and the internal part is not visible. For example, this is like a cubic box entirely painted in red.

[0026] In Fig. 1C, inward normal vectors $-N$ are set for visible

planes a1, b1 and c1 of the object. The "inward" normal vector refers to a normal vector directing from a player, that is, from a point of vision of the player to an object.

[0027] As shown in Fig. 1D, coloring is performed on internal planes a2, b2, c2, d2, e2 and f2 of the object for which inward normal vectors $-N$ are set. In this case, coloring is not performed on the external planes a1, b1, c1, d1, e1 and f1. As Shown in Fig. 1D, the color of the internal planes can be seen through the uncolored, that is, transparent external planes. For example, this is like a cubic glass box having only internal planes painted in red.

[0028] Figs. 1E and 1F illustrate this with reference to a corrugated cardboard box. Fig. 1E shows external planes of the corrugated cardboard box, and Fig. 1F shows internal planes of the corrugated cardboard box. While the internal planes are colored, the external planes are not colored. The display screen of a television monitor displays the state in which colored internal planes are viewed through uncolored, transparent external planes, as shown in Fig. 1D.

[0029] From the point of view, the inventor came up with the idea of setting outward normal vectors for a real object, setting inward normal vectors for an outlining object, causing the outlining object to be larger than the real object and placing one over the other.

[0030] Next, a way of outlining will be described with

reference to Fig. 2.

[0031] As shown in Fig. 2A, outward normal vectors N are set for planes of a real object first of all.

[0032] Next, as shown in Fig. 2B, an outlining object OB2 for is created with respect to a real object OB1. In this case, the object OB2 and the real object OB1 have a similitude relationship, and the object OB2 is larger than the real object OB1. Then, inward normal vectors $-N$ are set for the planes of the outlining object OB2. Thus, a predetermined texture such as a color and a pattern is mapped to the external planes of the real object OB1. A predetermined color for outlining is set for the internal planes of the outlining object OB2.

[0033] As shown in Fig. 2C, when the two objects OB1 and OB2 are placed one over the other, a part of the real object OB1 of an area where the outlining object OB2 and the real object

OB1 overlap is entirely displayed with a texture such as a predetermined color and a pattern is mapped. The remaining part, that is, the part where the real object OB1 and the outlining object OB2 do not overlap is entirely displayed in another predetermined color, for example, in black. The part is the outline. Here, the key is that the outline is the displayed internal planes of the outlining object OB2, which is painted in black, since the external planes of the outlining object OB2 is transparent.

[0034] Fig. 3 shows a display example in which the outlining

method is applied to a real character. Being apparent from Fig. 3, outlining can significantly differentiate an outlined character and a general polygon-formed character.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-331175

(P2000-331175A)

(43) 公開日 平成12年11月30日 (2000. 11. 30)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)	
G 0 6 T 11/00		G 0 6 F 15/72	3 5 0	5 B 0 8 0
9/20		15/70	3 3 5 Z	5 L 0 9 6
15/00		15/72	4 5 0 A	

審査請求 未請求 請求項の数11 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号	特願平11-139315	(71) 出願人	395015319 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 東京都港区赤坂7-1-1
(22) 出願日	平成11年5月19日 (1999. 5. 19)	(72) 発明者	中島 和俊 神奈川県川崎市高津区溝口6丁目5-37コーポ広美103号
		(72) 発明者	田村 友三 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内
		(74) 代理人	100101867 弁理士 山本 寿武

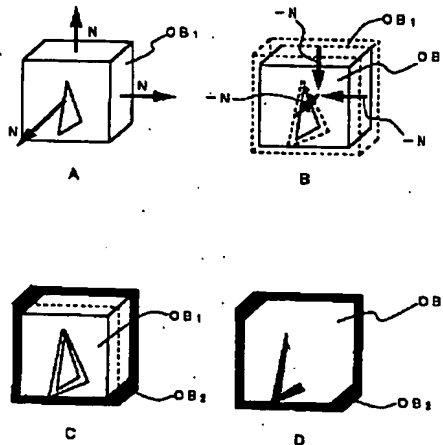
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 輪郭線生成用データ生成方法及び装置、記録システム、該データの記録されたコンピュータ可読実行媒体、並びに該データに基づいてオブジェクトに輪郭を付すエンタテインメント・システム

(57) 【要約】

【課題】 CPUに負担をかけることなく輪郭線の付された画像を瞬時に得ることができる輪郭線生成方法を得ることを目的とする。

【解決手段】 真のオブジェクトには外向きの法線ベクトルを設定し、輪郭を付すためのオブジェクトには内向きの法線ベクトルを設定し、しかも輪郭を付すためのオブジェクトの大きさを真のオブジェクトより大きくし、これらを重ねあわせるようにする。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 入力されるパラメータに基づいて、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトを生成するステップとからなる、輪郭線生成用データ生成方法。

【請求項2】 上記輪郭線生成用のオブジェクトは、内向きの法線ベクトルが設定されている、請求項1記載の輪郭線生成用データ生成方法。

【請求項3】 上記パラメータは、少なくとも法線ベクトルデータと、上記真のオブジェクトに対する大きさを示すデータであることを特徴とする、請求項1記載の輪郭線生成用データ生成方法。

【請求項4】 少なくとも法線ベクトルデータと、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトに対する大きさを示すデータを入力するためのパラメータ入力手段と、

上記パラメータ入力手段からの上記各データに基づいて、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトを生成する輪郭線生成用オブジェクトデータ生成手段とを具備する輪郭線生成用データ生成装置。

【請求項5】 上記輪郭線生成用のオブジェクトは、内向きの法線ベクトルが設定されている、請求項4記載の輪郭線生成用データ生成装置。

【請求項6】 少なくとも法線ベクトルデータと、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトに対する大きさを示すデータを入力するためのパラメータ入力手段と、

上記パラメータ入力手段からの上記各データに基づいて、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトを生成する輪郭線生成用オブジェクトデータ生成手段と、

上記真のオブジェクトデータと輪郭線生成用のオブジェクトデータをコンピュータ可読実行媒体を生成するための原盤に記録するためのオーサリング手段とを具備する記録システム。

【請求項7】 上記輪郭線生成用のオブジェクトは、内向きの法線ベクトルが設定されている、請求項6記載の記録システム。

【請求項8】 自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトデータと、上記真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトデータと、上記オブジェクトデータを用いるプログラム・データとがコンピュータによって読み取られ、実行が可能に記録されたコンピュータ可読実行媒体。

【請求項9】 上記輪郭線生成用のオブジェクトデータ

2

は、内向きの法線ベクトルが設定されている、請求項7記載のコンピュータ可読実行媒体。

【請求項10】 コンピュータ可読実行媒体からデータを読み出すための読出手段と、

各種操作情報を入力するための操作手段と、

上記コンピュータ可読実行媒体から読み出したプログラム・データと、上記操作手段からの操作情報に基づいて処理を行うCPUと、

上記CPUからの司令に基づいて画像を生成するグラフィックス処理手段と、

上記グラフィックス処理手段からの出力画像をテレビジョン・モニタに表示するための出力手段とを有し、

上記グラフィックス処理手段は、

上記コンピュータ可読実行媒体に記録されている自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトデータと、上記真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトデータとに基づいて上記真のオブジェクトに輪郭線を生成することを特徴とする輪郭線生成データに基づいてオブジェクトに輪郭を付すエンタテインメント・システム。

【請求項11】 上記輪郭線生成用のオブジェクトデータは、内向きの法線ベクトルが設定されている、請求項10に記載のエンタテインメント・システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コンピュータ・グラフィックスにおいて、オブジェクトに輪郭線を付す技術に関する。

【0002】

【従来の技術】従来より、より簡単に擬似的な3次元画像を生成するためにポリゴンを用いた描画方法が使用されている。特にゲームシステムにおいては、プレイヤーの操作情報に基づいて即座に3次元画像を生成しなければならないという理由から、上記ポリゴンを用いた画像生成方法が採用されている。

【0003】周知のように、ポリゴンを用いた画像生成方法は、次の如きステップによって行われる。

【0004】ステップ1：オブジェクトをポリゴン領域で分割することにより、ポリゴン頂点データ(x、y、z)の集合体をオブジェクトデータとする。

【0005】ステップ2：上記オブジェクトデータの模様、即ち、テクスチャデータを設定する。

【0006】ステップ3：操作情報に基づいてプレイヤーからの視点を設定し、この視点に基づいて上記オブジェクトデータの各ポリゴン頂点データの各座標値を変更する。

【0007】ステップ4：設定されている光源からの距離に応じた輝度をポリゴン頂点データに夫々設定する。

【0008】ステップ5：所定単位、例えば1フレーム

毎に、確定したポリゴン頂点データを2次元データに置きかえる。これを一般に透視変換と称している。

【0009】ステップ6：透視変換後のデータは2次元のポリゴンデータであり、座標値はx、yのみである。

【0010】ステップ7：上記各ポリゴンにテクスチャデータを割り当てる、即ち、ポリゴンデータで示される対応メモリ領域に対し色や模様を設定する。これを一般にテクスチャマッピングと称している。

【0011】ステップ8：上記メモリに記憶されている画像データを読み出し、テレビジョン・モニタに表示する。以上の処理により、簡単な処理で立体的な画像を得ることができる。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】最近では、以上説明したようなポリゴンを用いたオブジェクトに輪郭を付したといった要望が出されてきている。オブジェクトに輪郭を付すことによって視覚的に新しい効果を得ることができるからである。しかしながら、ポリゴンで形成されたオブジェクトに輪郭を付すことは、今のところ行われていない。それは、ポリゴンを用いたオブジェクトに輪郭を付すためには、各ポリゴンのエッジ、即ち、各ポリゴンの領域の境界線を検出しなければならないからである。このエッジ検出を上記ステップに挿入すると、その処理が膨大となるので、プレイヤの操作に対するレスポンスが悪くなり、実用的でなくなってしまう。

【0013】そこで、本発明では、簡単な処理でポリゴンで形成されたオブジェクトに輪郭を付すことのできる技術の提供を目的とするものである。

【0014】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するため本発明は、次の発明特定事項を有する。

【0015】本発明に係る輪郭線生成用のオブジェクトを生成する方法は、入力されるパラメータに基づいて、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトを生成するステップとからなることを特徴とする。

【0016】更に本発明に係る輪郭線生成用のオブジェクトを生成する方法は、上記パラメータが、少なくとも法線ベクトルデータと、上記真のオブジェクトに対する大きさを示すデータであることを特徴とする。

【0017】本発明に係る輪郭線生成用のオブジェクトを生成する装置は、少なくとも法線ベクトルデータと、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトに対する大きさを示すデータを入力するためのパラメータ入力手段と、上記パラメータ入力手段からの上記各データに基づいて、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトを生成する輪郭線生成用オブジェクトデータ生成

手段とを具備することを特徴とする。

【0018】本発明に係る輪郭線生成用のオブジェクトを記録システムは、少なくとも法線ベクトルデータと、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトに対する大きさを示すデータを入力するためのパラメータ入力手段と、上記パラメータ入力手段からの上記各データに基づいて、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトを生成する輪郭線生成用オブジェクトデータ生成手段と、上記真のオブジェクトデータと輪郭線生成用のオブジェクトデータをコンピュータ可読実行媒体を生成するための原盤に記録するためのオーサリング手段とを具備することを特徴とする。

【0019】本発明に係る輪郭線生成用のオブジェクトを生成するコンピュータ加読実行媒体は、自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトデータと、上記真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトデータと、上記オブジェクトデータを用いるプログラム・データとがコンピュータによって読み取られ、実行が可能に記録されたことを特徴とする。

【0020】本発明に係るエンタテインメント・システムは、コンピュータ可読実行媒体からデータを読み出すための読出手段と、各種操作情報を入力するための操作手段と、上記コンピュータ可読実行媒体から読み出したプログラム・データと、上記操作手段からの操作情報に基づいて処理を行うCPUと、上記CPUからの司令に基づいて画像を生成するグラフィックス処理手段と、上記グラフィックス処理手段からの出力画像をテレビジョン・モニタに表示するための出力手段とを有し、上記グラフィックス処理手段は、上記コンピュータ可読実行媒体に記録されている自己より外方に法線ベクトルが設定された真のオブジェクトデータと、上記真のオブジェクトと相似関係にあり、且つ、上記真のオブジェクトよりも大きな輪郭線生成用のオブジェクトデータとに基づいて上記真のオブジェクトに輪郭線を生成することを特徴とする輪郭線生成データに基づいてオブジェクトに輪郭を付すことを特徴とする。

【0021】

【発明の実施の形態】以下、本発明にかかる輪郭線生成データ生成方法、装置、記録システム、コンピュータ加読実行媒体、エンタテインメント・システムに関する実施の形態に関し、添付の図面を参照しながら説明する。

【0022】本発明のポイントは、輪郭線を付けたい真のオブジェクトと、この真のオブジェクトと相似の関係で、且つ、真のオブジェクトよりも大きい、輪郭線を付けるためのオブジェクトとを重ねあわせ、しかもこれら各オブジェクトの法線ベクトルの向きを異ならせたことにある。

【0023】ここで図1を参照して、法線ベクトルと色付けの関係について説明する。

【0024】図1Aは、あるオブジェクトを示している。この図1Aに示されているように、このオブジェクトの見える面a1、b1、c1には夫々外向きの法線ベクトルが設定されている。この外向きというのはオブジェクトにとっての外向きであって、プレイヤー、即ち、視点に対して向かっていることになる。

【0025】このように外向きに法線ベクトルが設定されているオブジェクトには、図1Bに示されるように外の面a1、b1、c1に色が付けられる。この図1Bに示されているように、オブジェクトは透過しておらず、よって、中身が見えない。例えば赤いペンキで塗りつぶされた立方体の箱を見ているようなものである。

【0026】図1Cは、オブジェクトの見える面a1、b1、c1に夫々内向きの法線ベクトル-Nが設定されている。この内向きというのはオブジェクトにとってのうち向きであって、プレイヤー、即ち、視点に対して反対の方向に向かっていることになる。

【0027】このように内向きに法線ベクトル-Nが設定されているオブジェクトには、図1Dに示されるようにオブジェクトの内側の面a2、b2、c2、d2、e2、f2に色が付けられる。このとき、オブジェクトの外側の面a1、b1、c1、d1、e1、f1には色が付けられない。よって、図1Dに示されるように、内側の面の色が、色の付けられていない、即ち、透明な外側の面を透過して見えることになる。例えば内側の面だけが赤いペンキで塗りつぶされた立方体のガラスの箱を見ているようなものである。

【0028】これをダンボールの箱で説明しているのが図1E、Fである。図1Eはダンボールの箱の外側、図1Fはダンボールの箱の内側である。内側には彩色されているが、外側には彩色されていない。この状態をテレビジョン・モニタの表示面上で表現すると、図1Dのように、色付けされた内面が、色付けされていない透明の外面を透過して表示されるのである。

【0029】本発明者はこの点に着目して、真のオブジェクトには外向きの法線ベクトルを設定し、輪郭を付すためのオブジェクトには内向きの法線ベクトルを設定し、しかも輪郭を付すためのオブジェクトの大きさを真のオブジェクトより大きくし、これらを重ねあわせることを着想したのである。

【0030】次に図2を参照して輪郭線の付け方について説明する。

【0031】図2Aに示されるように、まず、真のオブジェクトの各面について夫々外向きの法線ベクトルNを設定する。

【0032】次に、図2Bに示されるように、真のオブジェクトOB1と相似の関係で、且つ、真のオブジェクトOB1よりも大きい、輪郭線生成用オブジェクトOB2

を生成し、この輪郭線生成用オブジェクトOB2の各面について夫々内向きの法線ベクトル-Nを設定する。従って、真のオブジェクトOB1の外側には、予め指定された色や模様等のテクスチャがマッピングされ、輪郭線生成用オブジェクトOB2の内側には、予め指定された輪郭線生成用の色が設定される。

【0033】図2Cに示されるように、2つのオブジェクトOB1とOB2が重ねあわせられると、図2Dに示されるように、輪郭線生成用オブジェクトOB2と、真のオブジェクトOB1の重なった部分の内、真のオブジェクトOB1の部分は所定の色や模様等のテクスチャがマッピングされた状態で全て表示され、残りの部分、即ち、真のオブジェクトOB1と重なっていない輪郭線生成用オブジェクトOB2の部分が所定の色で全て表示される。この例では黒である。この部分が輪郭線である。ここで重要なことは、輪郭線生成用オブジェクトOB2の外側は透明であるから、黒で塗りつぶされた輪郭線生成用オブジェクトOB2の内面が表示され、これが輪郭線となるということである。

【0034】図3は、実際のキャラクタに上記輪郭線生成方法を適用した場合の表示例を示している。この図3から分かるように、輪郭線を付すことによって、一般的なポリゴンで形成されたキャラクタとその視覚的差異を大幅に異ならしめることができる。

【0035】次に、図4を参照して、上記輪郭線生成オブジェクトを生成し、これを真のオブジェクトやプログラム・データと共に原盤に記録し、この原盤からコンピュータ可読実行媒体を製造するための記録システムについて説明する。

【0036】パラメータ入力手段1は、少なくとも真のオブジェクトデータの各ポリゴン頂点データを指定したり、生成したオブジェクトの各面について夫々法線ベクトルを設定したり、真のオブジェクトと相似の関係、且つ、真のオブジェクトに対する大きさの割合を指定したりするためのものであり、キーボード、マウス、デジタイザ等が用いられる。

【0037】輪郭線生成用オブジェクトデータ生成手段2は、パラメータ入力手段1からの各種入力パラメータ、即ち、法線ベクトルの向き、真のオブジェクトに対する大きさの割合データに基づいて、輪郭線生成用オブジェクトデータを生成する。

【0038】オーサリング手段3は、真のオブジェクトデータ、輪郭線生成用オブジェクトデータ、テクスチャデータ及びプログラム・データ等を、所定のフォーマットで原盤に記録するためのものである。ここで、オーサリング手段3は、例えばCD-ROM等の原盤及びスタンパーを製造するためのレジスト処理システム等も含むものとする。ガラス原盤から起こされたスタンパーにより、コンピュータ可読実行媒体4が製造される。

【0039】次に輪郭線生成用オブジェクトデータ生成

10

20

30

40

50

手段2を中心とした動作について説明する。

【0040】パラメータ入力手段1を介して真のオブジェクトのポリゴン頂点データが順次入力される。真のオブジェクトデータが全て入力され、全てのポリゴンについて外向きの法線ベクトルが設定されると、輪郭線生成用オブジェクトの生成処理に移行される。パラメータ入力手段1を介して真のオブジェクトに対する大きさの割合データが入力される。この値が入力されると、輪郭線生成用オブジェクトデータ生成手段2は、真のオブジェクトの各ポリゴン頂点データ(x、y、z)の各値を、上記割合データに基づいた値となるよう演算処理を行い、新たに選られたポリゴン頂点データによって輪郭線生成用オブジェクトを生成する。

【0041】図5は、真のオブジェクトの各单位データと、輪郭線生成用オブジェクトの各单位データを示している。

【0042】この図5に示されているように、真のオブジェクトの各单位データも、輪郭線生成用オブジェクトの各单位データも、夫々、ポリゴン頂点データ、法線データ及び色を指定するためのCLUT(Color Look up Table)、テクスチャ番号データ等から成る。

【0043】これらのデータの違いは、真のオブジェクトの各单位データのポリゴン頂点データ(図5A参照)の各値x、y、zに対し、輪郭線生成用オブジェクトの各单位データのポリゴン頂点データ(図5B参照)の各値x、y、zが夫々 $\pm\alpha$ 、 $\pm\beta$ 、 $\pm\gamma$ だけ増減されていることである。 \pm となるのは、x軸では、画面に向かって左方向に拡大されると値が小さくなり、y軸では画面に向かって下方向に拡大されると値が小さくなり、z軸では画面に向かって奥行き方向に拡大されると値が小さくなるからである。

【0044】もう一つの違いは、真のオブジェクトの各单位データの法線データ(図5A参照)の値が「+」、即ち、法線データが示す法線ベクトルの向きが外側であるのに対し、輪郭線生成用オブジェクトの各单位データの法線データ(図5B参照)の値が「-」、即ち、法線データが示す法線ベクトルの向きが内側であることである。既に説明したように、法線ベクトルの向きが外側であれば外側の面に色付けがされ、内側であれば内側の面に色付けがされる。

【0045】これら図5に示される各单位データは、上述したように、プログラム・データやテクスチャデータ等と一緒にビットストリームの状態でオーサリング手段3によって原盤に記録される。

【0046】図6は、コンピュータ可読実行媒体4に記録されたプログラム・データを読み込み、このプログラム・データと、操作手段9からの操作情報に基づいてオブジェクトを描画すると共に、真のオブジェクトデータと、輪郭線生成用オブジェクトデータとに基づいて、オブジェクトに輪郭線を付けるエンタテインメント・シス

テムの一例を示している。

【0047】図6に示されるエンタテインメント・システムは、CPU7にコントロール、データ及びアドレスバスからなるバス8が接続され、このバス8に例えば光ディスクドライブ等の読出手段5、メインメモリ6、コントローラやキーボード等の操作手段9、CPU7から供給されるコマンドに基づいて透視変換後のオブジェクトに対しテクスチャマッピング処理を施して表示用の画像データを生成するグラフィックス処理手段10、ここで処理された画像データを例えばNTSC方式やPAL方式の標準テレビジョン信号に変換する出力手段11、この出力手段からの映像信号を画像としてその表示面上に表示するテレビジョン・モニタ12、ディジタル音声信号をアナログ音声信号に変換するD-Aコンバータ13、このD-Aコンバータ13からのアナログ音声信号を電流増幅する増幅回路14、この増幅回路14からの音声信号を音声として出力するスピーカ15が接続されて構成される。

【0048】次に動作について説明する。

【0049】このエンタテインメント・システムにコンピュータ可読実行媒体4がセットされると、プログラム・データ、真のオブジェクトデータ、輪郭線生成用オブジェクトデータ、テクスチャデータ等が読出手段5によって読み出される。読み出されたデータの内、プログラム・データ、真のオブジェクトデータ、輪郭線生成用オブジェクトデータは、夫々メインメモリ6に保持され、テクスチャデータは、グラフィックス処理手段10に保持される。

【0050】プレーヤが操作手段9を操作すると、その操作情報、例えばオブジェクトを動かすような情報がバス8を介してCPU7に供給される。CPU7は、上記操作情報に基づいて視点を決定し、当該視点に基づいて、真のオブジェクトデータの各ポリゴン頂点データを変更する。同時に、輪郭線生成用オブジェクトデータの各ポリゴン頂点データも変更する。次に、予め設定されている光源の位置に応じて光源計算を行う事により、各ポリゴン頂点の輝度を求める。

【0051】この後、3次元から2次元への透視変換処理を行う。これによって、真のオブジェクト及び輪郭線生成用オブジェクトの各ポリゴン頂点データはx及びyのみとなる。

【0052】次に、CPU7は、透視変換後の輪郭線生成用オブジェクトのポリゴン頂点データ(x、y)、法線データ、CLUTをグラフィックス処理手段10に供給する。次いでCPU7は、透視変換後の真のオブジェクトのポリゴン頂点データ(x、y)、法線データ、CLUT、テクスチャ番号データをグラフィックス処理手段10に供給する。

【0053】グラフィックス処理手段10は、内部のフレームバッファに輪郭線生成用オブジェクトのポリゴン

領域を設定すると共に、CLUTに基づいて輪郭線用の色付けを行う。このとき、CPU7は、法線データで示される法線ベクトルの向きが内側に向いているので、このオブジェクトの外面には色を付さず、その内面にのみ輪郭線用として指定されている色を付す。

【0054】同様に、グラフィックス処理手段10は、内部のフレームバッファに真のオブジェクトのポリゴン領域を設定すると共に、テクスチャ番号データに基づいてテクスチャをマッピングし、CLUTに基づいて色付けを行う。このとき、CPU7は、法線データで示される法線ベクトルの向きが外側に向いているので、この真のオブジェクトの外面に色を付す。

【0055】従って、フレームバッファ上には、真のオブジェクトに対し輪郭線の付された画像が描画される。この画像データは出力手段11に供給されて映像信号に変換された後に、テレビジョンモニタ12に供給され、その表示面上に画像として表示される。

【0056】以上のように、本形態によれば、真のオブジェクトには外向きの法線ベクトルを設定し、輪郭を付すためのオブジェクトには内向きの法線ベクトルを設定し、しかも輪郭を付すためのオブジェクトの大きさを真のオブジェクトより大きくし、これらを重ねあわせるようにしたので、CPU7に負担をかけることなく輪郭線の付された画像を瞬時に得ることができるので、ゲーム等においてもレスポンスの良い輪郭線付き画像を得ることができるという効果がある。

【0057】

【発明の効果】以上説明したように、本発明では、真のオブジェクトには外向きの法線ベクトルを設定し、輪郭を付すためのオブジェクトには内向きの法線ベクトルを設定し、しかも輪郭を付すためのオブジェクトの大きさを真のオブジェクトより大きくし、これらを重ねあわせるようにしたので、制御系に負担をかけることなく輪郭線の付された画像を瞬時に得ることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、法線に基づく色付を説明するための概*

* 念図である。ここで、図1Aは、外向きの法線を示す説明図であり、図1Bは、外向きの法線に基づく色付けを示す説明図であり、図1Cは、内向きの法線を示す説明図であり、図1Dは、内向きの法線に基づく色付けを示す説明図であり、図1Eは、立法体の外面を示す展開図であり、図1Fは、立方体の内面を示す展開図である。

【図2】図2は、輪郭線の形成を示す概念図である。ここで、図2Aは、法線が外向きに設定された真のオブジェクトOB1を示す説明図であり、図2Bは、真のオブジェクトOB1より大きな輪郭線形成のための法線が内向きオブジェクトOB2を示す説明図であり、図2Cは、法線が内向きのオブジェクトOB2の外側の面が色付けされないことを示す説明図であり、図2Dは、オブジェクトOB1との差分だけ輪郭線となって色付けがされたオブジェクトOB2を示す説明図である。

【図3】図3は、図2に示した方法が用いられて描画されたオブジェクトの一例を示す説明図である。

【図4】図4は、輪郭線生成用オブジェクトを生成してコンピュータ可読実行媒体に記録するシステムを示すブロック図である。

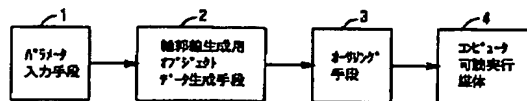
【図5】図5は、図4に示すシステムによって記録される輪郭を付されるオブジェクトのデータ構造の一例を示す説明図である。ここで、図5Aは、真のオブジェクトデータを示すフォーマット図であり、図5Bは、輪郭線生成用オブジェクトデータを示すフォーマット図である。

【図6】図6は、図5に示した輪郭を付されるオブジェクトを表示するためのエンタテインメント・システムの一例を示すブロック図である。

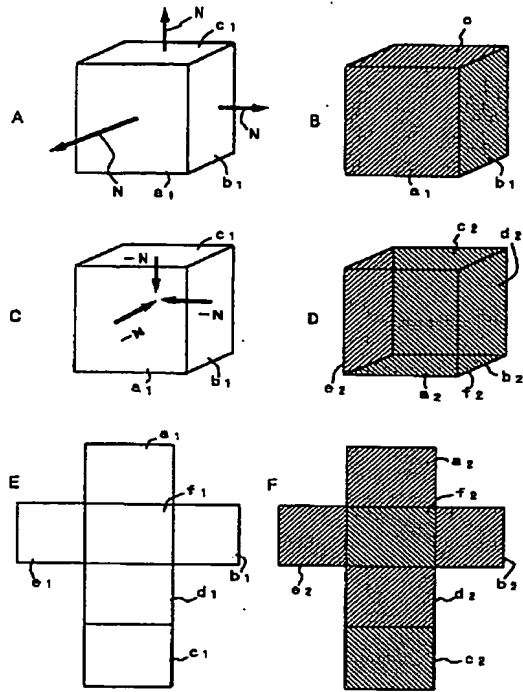
【符号の説明】

1：パラメータ入力手段、 2：輪郭線生成用オブジェクトデータ生成手段、 3：オーサリング手段、 4：コンピュータ可読実行媒体、 5：読出手段、 6：メインメモリ、 7：CPU、 8：バス、 9：操作手段、 10：グラフィックス処理手段、 11：出力手段、 12：テレビジョン・モニタ、 13：D-Aコンバータ、 14：増幅回路、 15：スピーカ。

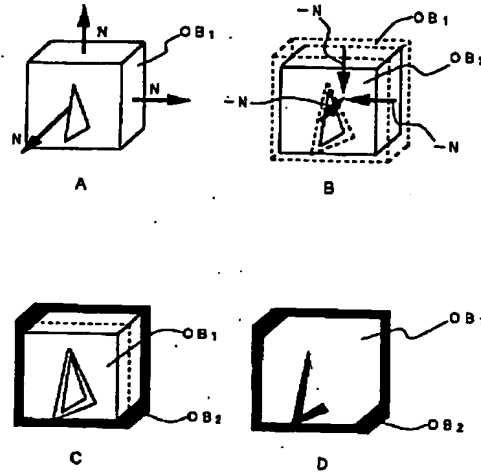
【図4】



【図1】



【図2】



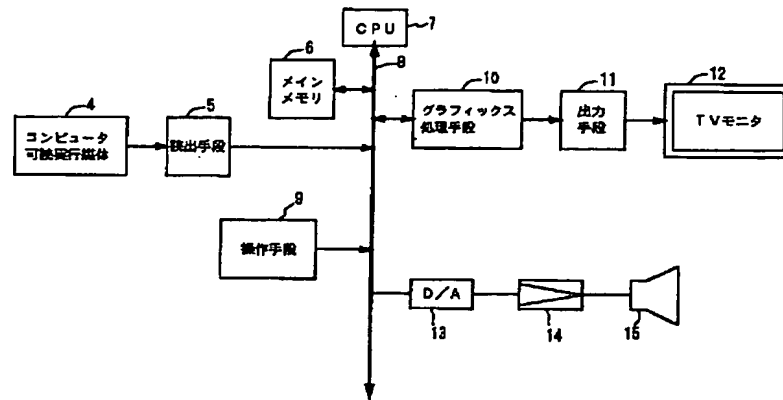
【図3】



【図5】

	ポリゴン頂点データ	法線データ	オブジェクトデータ	オブジェクトデータ
A	$P_1(x_1, y_1, z_1), P_2(x_2, y_2, z_2), P_3(x_3, y_3, z_3)$	$+ (N_x, N_y, N_z)$	CLUT	V, U
	$P_1(x_1, y_1, z_1), P_2(x_2, y_2, z_2), P_3(x_3, y_3, z_3)$	$+ (N_x, N_y, N_z)$	CLUT	V, U
B	$P_1(x_1, y_1, z_1), P_2(x_2, y_2, z_2), P_3(x_3, y_3, z_3)$	$- (N_x, N_y, N_z)$	CLUT	X, X
	$P_1(x_1, y_1, z_1), P_2(x_2, y_2, z_2), P_3(x_3, y_3, z_3)$	$- (N_x, N_y, N_z)$	CLUT	X, X

【図6】



フロントページの続き

Fターム(参考) 5B080 AA13 BA04 CA01 FA02 GA00
GA25
5L096 AA09 FA06 FA78

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成14年8月9日(2002.8.9)

【公開番号】特開2000-331175(P2000-331175A)

【公開日】平成12年11月30日(2000.11.30)

【年通号数】公開特許公報12-3312

【出願番号】特願平11-139315

【国際特許分類第7版】

G06T 11/00

9/20

15/00

【F1】

G06F 15/72 350

15/70 335 Z

15/72 450 A

【手続補正書】

【提出日】平成14年4月18日(2002.4.18)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正内容】

【0027】このように内向きに法線ベクトル N が設定されているオブジェクトには、図1Dに示されるようにオブジェクトの内側の面d2, e2, f2に色が付けられる。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正内容】

【0028】これをダンボールの箱で説明しているのが図1E, Fである。図1Eはダンボールの箱の外側、図1Fはダンボールの箱の内側である。この状態をテレビジョン・モニタの表示面上で表現すると、図1Dのように、色付けされた内面が表示される。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正内容】

【0033】図2Cに示されるように、2つのオブジェクトOB1とOB2が重なあわされると、図2Dに示されるように、輪郭線生成用オブジェクトOB2と、真のオブジェクトOB1の重なった部分の内、真のオブジェクトOB1の部分は所定の色や模様等のテクスチャがマッピングされた状態で全て表示され、残りの部分、即ち、真のオブジェクトOB1と重なっていない輪郭線生成用オブジェクトOB2の部分が所定の色で全て表示される。この例では黒である。この部分が輪郭線である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】変更

【補正内容】

【0044】もう一つの違いは、真のオブジェクトの各单位データの法線データ(図5A参照)の値が「+」、即ち、法線データが示す法線ベクトルの向きが外側であるのに対し、輪郭線生成用オブジェクトの各单位データの法線データ(図5B参照)の値が「-」、即ち、法線データが示す法線ベクトルの向きが内側であることである。